(Art numerique presentation)

L'art numérique est un terme général pour déiginer un ensemble de travaux artistiques qui utilise les technologies numeriques dans le processus créatif et/ ou dans le processus d'exposition. Depuis les années 70, plusieurs noms ont été utilisé pour décrire cette art comme art informationnelle ou computer art ou art multimedia , en fait on pourrait dire que les arts numeriques se situent dans le champ des pratiques artistiques liés aux nouvelles technologies. Portée par la puissance de calcul de l'ordinateur et le dévelopement d'interfaces éléctroniques autorisant une interaction entre le sujet humain le progamme et le résultat de cette rencontre ; la création numérique s'est developpée en déclinant des catégories artistiques bien indentifiées. En effet l'art numérique creerat de nouvelles sous categories d'art comme la réalité virtuelle ou augmentée, l'art interactif ou le net art par exemple.

Alors pour la petite histoire l'art numerique a parmi ces pionners des artistes reconnues dans leurs domaines comme Andy Warhol qui a ouvrira le centre lincoln de logiciels de peinture en 85 avec l'aide de la société amiga ou des artistes comme Nicolas schoffer et ces tours cybernetiques des 1955. Mais l'art numerique n'a veritablement commence a decoller que vers la fin des années 80. A cette epoque encore les artistes crééait leurs propres logiciels pour excercer leur art. Mais en 95 arrive le logiciel open source Pure Data pour la création sonore et vidéo en temps réel et a partir de la la c'est l'explosion de logiciels devellopés par des artistes ou des fondations. En 2001 apparait Processing un langage de programmation dédié à la création plastique et sonores.

Au début des années 1980,certains auteurs pensait que l'ordinateur ne pourrait être l'instrument de la création artistique car il n'impliquait pas le corps or, certains theoriciens comme Pierre Lévy dans son livre *“Qu'est-ce que le virtuel ?”* ou Jean-Louis Boissier avec son oeuvre *La relation comme forme* à l'appui du développement d'un "art des interfaces" ont démontré que le corps était au contraire particulièrement engagé par les processus de la création numérique avec l'utilisation de (motion-capture, data-gloves, de capteurs de mouvement, et . Diana Domingues ajoutera qu'au-delà de l’interface, il est important "d’insister sur l’importance de la dimension comportementale de l’art interactif, dans laquelle un corps est enclin à ressentir quelque chose qui amplifie sa dimension de monde".

C'est pourquoi Le numérique a envahit tout les secteurs de l'art , tant la musique, que la peinture, le dessin ou la vidéo et l'installation. On peut ainsi contempler des oeuvres de peinture numerique ou des artistes-informaticien créent de nouvelles textures et des oeuvres de l' art ASCII, une forme d'art qui consiste a créer des images uniquement à l'aide des caractères du code même nom, ou encore bien sur la musique elctronique dont va vous parler daniel, la retouche photo dont va vous parler helene, et bien sur l'art des jeux vidéo dont va vous parler morgane ill exsite même une forme de literrature numerique : Le **récit sur support numérique** qui est l'ensemble des procédés de narration du récit par voie numérique, par opposition aux formats traditionnels.
Le récit sur support numérique s'éloigne souvent de la littérature pour se rapprocher du conte oral. On peut alors le nommer *conte multimédia*. En effet, les récits non linéaires auxquels peut assister le public sur support numérique ont tendance à être des représentations comparables à celles observées dans les arts du spectacle. Chaque expérience est différente, bien que le récit ait généralement une forme fixée dans un programme informatique.

Mais pour moi personellement ce qui reste le plus inovant c'est l'art en ligne interfactif et surtout celui mettant en scène des envirronments de réalités virtuelle augmentées. On peut notament cité les travaux de Jeffrey Shaw qui fut l'un des premiers a utiliser la réalité virtuelle à des fins artsitiques n'hesitant

pas à jouer de l'ambiguite entre les espaces virtuels et réèls, son message étant que l'espace de réprensentation virtuel ne sera plus bientot une simple tentative d'imiter le réél mais le lieu d'un nouveau discours construit à interpreter. On peut aussi citer Christa Sommerer qui travaille sur des projets representatifs du potentiel symbolique de la transistion entre espace physique et espace fictif integrant dans ces oeuvres des plantes réelles, des sujets humains des interfaces sensibles comme des capteurs de mouvements et des programmes de vie artificielle et de synthèse en temps réél.
L'essor de la vie et de l'intelligence artificielle dans les oeuvres numeriques est en effet en plein essor et ouvre de nouvelles perspective. Il y aussi l'artiste **Maurice Benayoun** qui a creer un mouvement l' **Open Art qui** va de la photographie à la vidéo, de l'installation à la performance, de la fiction à la théorie de l'art, de la réalité virtuelle à l'installation urbaine, de la réalité augmentée à la scénographie d'exposition. Il est aussi Co-fondateur en 1987 de Z-A, laboratoire qui joua pendant 15 ans un rôle pionnier dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse, de la réalité virtuelle, de la création numérique et de la muséographie interactive.
Il réalise en 93 . Le projet A*ME* : *Après Musée Explorable* (*Art After Museum*), collection d'art contemporain en réalité virtuelle.

Pour relativiser l'enthousiamse des spectateurs je souhaiterais parler du grand probleme de l'art ou devrais je dire plutot des arts numériques qui est qu'ils utilisent une technologies et des logiciels qui deviennent rapidement obsolete et illisibles à cause du renouvellement incessant et de l'obscolecence programmée du parc informatique ce qui rend difficiel voire impossible la maintenance de ces eouvres . Une solutions serait d'accompagner celle ci de leurs algorithmes.

Sur ce je souhaiterais laisser la parole à Helene après un petit extrait de musique.